

PC  
Engine

namcot

スプラッターハウス

# SPLATTERHOUSE



HE  
system

©1988 1990 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

HuCARD



RICK TAYLOR

このたびはナムコットのPCエンジン用  
 ロムカード「スプラッターハウス」をお  
 求めいただきまして誠にありがとうございます。  
 プレイの前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より  
 楽しく遊ぶことができます。

1	ストーリー	2
2	ゲームのはじめ方	4
3	操作法	6
4	アイテム(武器)	8
5	ステージ紹介	10
6	エンディング	12
7	使用上の注意	13

CAST

RICK TAYLOR

JENNIFER WILLS

HELL CHAOS

MOTHER

EVIL CROSS

PIGGYMAN

POLTERGEIST

BODY EATER

AND OTHERS

# SPLATTERHOUSE



# 1 ストーリー



ウエスト館、別名「スプラッターハウス」  
 は、超心理学の権威ウエスト博士の研究室で  
 あった。博士はそこで恐い研究に没頭し、  
 次々と奇怪な生物を誕生させ、ついには自ら  
 の命までも落としてしまったのである。



大学で超心理学を学ぶリックと恋人のジェ  
 ニファーはウエスト館に興味を持ち、ある日  
 館のそばまでやって来た。が、折しも突然の  
 雷雨に見舞われ、2人は誘われるようにし  
 て館に足を踏み入れてしまう。

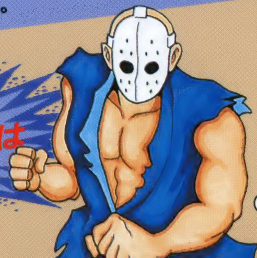




主なキウエスト館は、すでに  
 化物の巢窟と化していた。不運な2人にたち  
 まち怪物どもの魔の手はのび、ジェニファーは  
 どこかへ連れ去られ、リックはなす術もなく打  
 ちのめされてしまった。

意識を取り戻したリックの顔には、古  
 びた仮面がはりついていた。「ヘルマス  
 ク」、古代の精霊を宿しあらゆる力を増幅  
 させる伝説の仮面が、今リックに力と勇  
 気を与えた――。

そして  
 リックの戦いは  
 始まった



# 2 ゲームのはじめ方



## ゲームの進め方

主人公のリックを操作し、次々に襲いかかる怪物をパンチやキックで倒しながら進んで下さい。ステージは全部で7つ。7ステージをクリアするとエンディングです。また、各ステージはいくつかのエリアに分れており、ステージの最終エリアではボス敵と対決します。



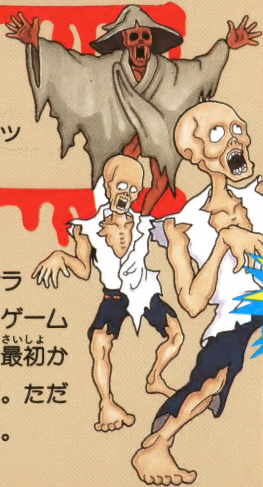
## ゲームのはじめ方

タイトル画面でランスイッチを押して下さい。「スプラッターハウス」の幕開けです。

## ゲームオーバーになったら



左の画面で、YESを選んでランスイッチを押して下さい。ゲームオーバーになったステージの最初から続けて遊ぶことができます。ただし、5回までしかできません。





が めん ひょう じ  
画面表示

とくでん  
得点

3万点と7万点でリック  
が1人増えます。

ライフ

リックの体力です。



リックの残数

アイテム(武器)

現在持っているアイテム  
(武器)が表示されます。

ルール

ライフは敵の攻撃を受けると1つ減り、無くなってしまうとリックを1人失います。リックを全て失ってしまうとゲームオーバーです。また、ライフはステージをクリアすることに2つ分だけ回復します。



# ③ 操作法

## パッドの使い方

●リックの操作はパッドで行います。リセットするときは、ランスイッチとセレクトスイッチを同時に押して下さい。

### 方向キー

左右 リックの移動。

上 画面の奥を向く。  
壁に掛けてあるアイテム  
を取る。



下 シャがむ。  
地面に落ちていたアイテム  
を拾う。



セレクトスイッチ

ランスイッチ

ゲームのスタート。  
ポーズ。



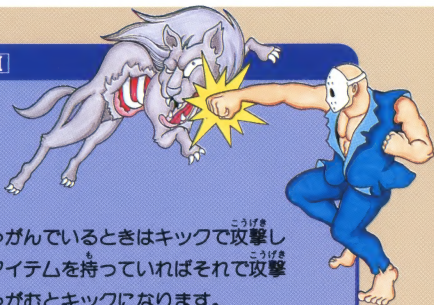
## スイッチⅠ

ジャンプ。



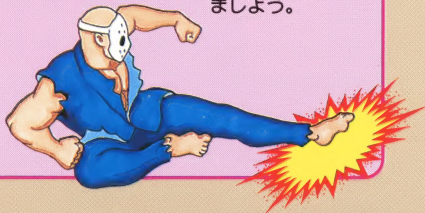
## スイッチⅡ

攻撃<sup>こうげき</sup>ボタン。立<sup>た</sup>つて  
いるときは  
パンチ、ジ  
ャンプ中<sup>ちゆう</sup>やしゃがんでい<sup>も</sup>るときはキック<sup>こうげき</sup>で攻撃<sup>こうげき</sup>  
します。また、アイテムを持<sup>も</sup>っていればそれで攻撃<sup>こうげき</sup>  
しますが、しゃがむとキックになります。



## スライディングキック

ジャンプした<sup>あと</sup>後、方向<sup>ほうこう</sup>キーを下<sup>した</sup>（またはななめ  
下<sup>した</sup>）に入<sup>い</sup>れながら着<sup>ちやく</sup>地<sup>ち</sup>寸<sup>すん</sup>前<sup>ぜん</sup>にスイッチⅡ<sup>を</sup>を押<sup>お</sup>すと、  
スライディングキックができます。これは、とて  
も破<sup>は</sup>壊<sup>かい</sup>力<sup>りよく</sup>がある必<sup>ひつ</sup>殺<sup>きつ</sup>技<sup>わざ</sup>ですので、ぜひマスタ<sup>し</sup>  
しましょう。

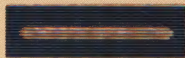


# 4 アイテム(武器)



●アイテムでの攻撃はキックやパンチの倍の威力があります。エリアやステージの持ち越しはできませんが、必ず役に立つでしょう（アイテムの取り方については6ページを見て下さい）。

## 角材



バットのように振り回して敵をなぎ倒します。エリア中何回でも使えますので、もしダメージを受けて落としてしまったときは、もう一度拾って下さい。

## 黄金のナタ



角材と同じく振り回して使う武器。

もちろんエリア中何回でも使うことができます。



いし  
石・スパナ・モリ



な 投 げ て 敵 に ぶ  
つ け ます。こ の  
3 つ の アイテム

は ぶ つ け る と な く な っ て し ま い ます。



じゅう  
銃



すうじ の こ  
数字は残りの  
たまかす  
弾数です。

は な 離 れ た 敵 を 倒 せ て、し か も 8  
か い つ か 回 使 え る 強  
り よ く ぶ き  
力 な 武 器  
で す。





# 5 ステージ紹介

## STAGE I



くさり  
鎖につ

ながれた  
もうじゃ  
亡者と、  
きつかい  
奇怪な生  
ものは  
物が徘徊

ち かろう じめん  
する地下牢。地面からは鋭い刃物  
が突き出してくる。

## STAGE III



リック

はさらに  
もりなか  
森の中を  
すす  
進む。降  
りしきる

あめ なか じゅう て  
雨の中、銃を手にしたリックを待  
ち受けていた者は…。

## STAGE II



じめじ  
めした地  
かすい  
下水路で

ヘドロの  
ばいもの  
おそ  
化物が襲

いかかる。そしてたどり着いた一  
しつ ボルターガイスト お はじ  
室では騒霊現象が起こり始めた。

# STAGE IV



侵入者  
を叩きよ  
うに仕掛  
けられた  
回転刃の

向こうには鏡の間が。魔性の鏡は  
冥界の姿を映すという。

# STAGE VI



化物ど  
もが生ま  
れ出でる  
場所がこ  
の胎内洞

だ。諸悪の根源を倒さない限り、  
悪夢は永久に続くだろう。

# STAGE V



恋人の  
ジェニフ  
アーを探  
してひた  
すら戦う

リック。愛し合う2人はここで再  
会なるのだが…。

そして最終"STAGE VII"へ

## ⑥ エンディング

のろ

呪われしスプラッターハウスに、

なかねんしゅばく

ねむ

永年呪縛のまま眠りについていた「ヘルマスク」。

リックが

スプラッターハウスから

だつしゅつ

とき

脱出しおおせたその時、

「ヘルマスク」は

かえ

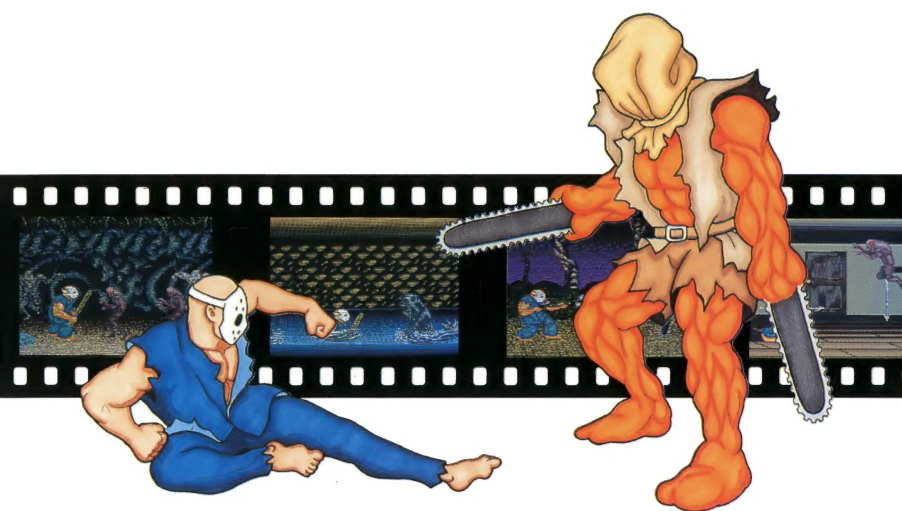
還るべきところに

かえ

還りつくであらう……………







## 使用上の注意

- カードを交換するときは、必ず電源を切ってから行って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。またカードを無理に折り曲げたりしないで下さい。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないで下さい。故障の原因となります。
- 端子部がもし汚れたときは、やわらかいガーゼ、またはエチルアルコール（消毒用アルコール）を染み込ませたガーゼで軽くふいて下さい。

「遊び」をクリエイトする—————  
**株式会社 ナムコ**

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区榎町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

●本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。